73[illegible] I, 1. 06

Тіловправні гри.

КОПАНА

(Association Footbal)

після Осипа Клєнки

зладив

ВОЛОДИМИР ЛАВРІВСКИЙ.

I.

Зошит перший.

ЛЬВІВ.
З друкарні „Уділовој“ ул. Ліндого 8.
1900.

У ВИДАВЦЯ

ВОЛОДИМИРА ЛАВРІВСКОГО

у ЛЬВОВІ,

улиця Хорущина ч. 7.

спродає ся:

Прикази до вправ рядових по 60 гр. за примірник.

Статут для добровільних сторожиј огневих по 80 гр. за примірник.

Поданє о заснованю сторожі по 10 грошів за примірник.

Пожарництво, підручник для сільских сторожиј огневих по 60 гр. за пр.

Копана (Football) по 20 гр. за примірник.

Lawn Tennis по 20 гр. за примірник.

ЛЬВІВСЬКА БІБЛІОТЕКА
АН УРСР
№ И- 23640

КОПАНА

(Association Football).

1. Ігрище: Најбільше є 180 метрів довге а 90 м. ироке, најменше 90 м. довге а 45 м. широке.

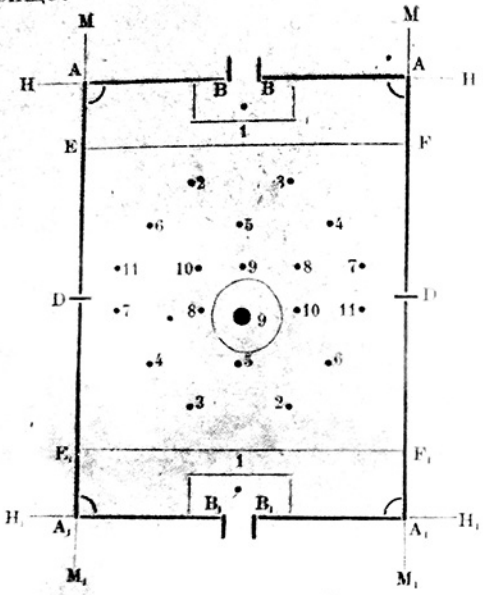
Межі і границі визначать ся після прилученого бразка хоруговками, жердками, пеньками а в нај-ршим разі і камінями. Најліпше коли вирие ся на емли, або коли зазначить ся глинкою, або також озрідженим вапном, особливо коли грає ся на місци оростеним травником.

Брамки зіставляють ся з 2 жердок, вбитих ростопадно в землю во віддаленю 7·25 м., що суть о високости 2·4 м. звязані мотовязком, з малою хоуговкою в середині, або ліпше деревяною листовкою. рамки суть в середині границь.

Середину цілого ігрища назначить ся так, щоби можно јіји видіти здалека і наоколо неји нарисує ся колесо о поперечнику 9 м.

БІБЛІОТЕКА
НАУК. ТОВ. ІМ. ШЕВЧЕНКА

Ігрище:



H H, H_1 H_1 **границі, замежені части** A A = 45 м. довгі.

B B, B_1 B_1 **брамки з двох жердок** 7·35 м. від себе віддалених.

A A. A_1 A_1 вугли ігрища.

A A_1 межі 90 м. довгі.

D D середини меж.

M A A M, M_1 A_1 A_1 M_1 мети.

H A A_1 H_1 замежі.

1 — 11 грачі. ● середина ігрища коло него є колесо 9 м. в поперечнику.

E F, E_1 F_1 = рівнолеґла прямота від границі во віддаленю 11 м.

Рівнолеґло з кождою границею зробить ся прямоту через ціле ігрище во віддаленю 11 м., иншу леґлю во віддаленю $5^1/_2$ м. коло брамки (гляди образок) а в кождім вуглі ігрища зазначить ся чверткруговий лук в поперечнику 0·9 м.

2. Знаряди: Пивка надута або опука (бальон) ґумова і шкіряною поволокою осмотрена, щоби ся надути дала, є осмотрена ґумовою трубкою, що ся по надутю підвяже, щоби воздух з надутої пивки невиходив, і під шкіряну поволоку віткне, нащо зашнурує ся поволоку, котра є на однім місци осмотрена в тій цілі розпором.

3. Грачі і їх розставленє: Участники гри (22) розділить ся в якиј нибудь спосіб, найліпше жребом на дві сторони (дружини). Кожда з обох сторін має свого начальника (вожая, привідцю), котрому всі мають бути послушні; він править грою і бачить на те, щоби вороги не допускали ся похибок на шкоду єго сторони. Єсли грає ся частійше зістають обі сторони через цілиј час тіеамі а одиноким грачам лишають ся також тривало їх місця, щоби кождиј порядно вправив ся в здібности, що має зробити, єсли єго сторона має виграти.

Щоби участники гри могли ся розпізнати, є доконечне назначити їх в якиј нибудь спосіб, на пр.

одні роздягнуть ся з сукман, або одні носять шапки — другі капелюхи, або також розріжняють ся поясами привязаними на раменах.

Найліпше є если кожда сторона є одягнена в иншій мундур.

Начальники межи собою рішать жребом, котрому належить ся вибір брамки і котрій має починати гру.

Головною річею по тих приготовлених є розставленє грачів. Тих розставлять начальники так: Найліпшого з грачів назначить за сторожа брамки „воротара“ (1.), 2. і 3. (анґл. baks = „позадні“), котрі розуміють добре пивку до далекости копати, назначить за сторожів границі; завданем їх є безперестанно наглядувати гру, не віддаляти ся далеко від границі щоби завсігди були приготовлені напад неприятельськиј відбити; оба стоять в переді по сторонах межи брамов і вуглами і місцем вправи. Вони суть другою залогою і мають старати ся копати далеко пивку по можности до середини ігрища до своїх передових.

До першоj залоги назначує ся грачів 4., 5. і 6. (анґл. halfbaks = заложники (резервісти), котрі вміють добре бігати і також в копаню визнають ся. Вни мають старати ся задержувати і копати пивку, бачити, щоби ся не дістала за межі, гнати јіјі назад в неприятельскиј окіл, помагати як передовим так і позадним а іменно прикопнути (подавати) пивку передовим.

Останних грачів поставить ся в ряд розставлениј, творячиј приступну купу; назвемо їх „гарцов-

никами“, або „черговими“ (= forwards). Головним стараньем їх є задержуваньем, копаньем і подаваньем пивки, боронити ворогам в поступі проти питомій брамці; з тої причини є їх повинностію ненастанно бути близько пивки і з нею враз назад йти або посувати ся наперед.

Начальник поставить ся посеред першої залоги, або єсли є досить грачів, за першою залогою, щоби з відси легко міг правити грою.

4. Гра. Цілею гри є оборона брамки домашної і здобуте неприятельскої. Брамку добуде ся, коли вкопне ся пивку „брамкою“, т. є. межи жердками, за границю до околу неприятельского.

Коли грає ся о заклад, визначить ся час, як довго має ся грати. По упливі половини часу визначеного змінить ся сторони брамки і гру зачинає сторона, котра з початку гри не мала першого копненя. По кождім здобутю брамки має перше копнене програвша сторона.

Зачинає ся грати з середини ігрища, куди покладе ся пивку. Начальник, або той, кого начальник іменує, розбігши ся около трема кроками, копне зі споду пивку проти межі неприятелів, котрі в віддаленю 9 м. мають своїх гарцовників розставлених; тоті старають ся, щоби пивку тілом задержити, або їїї назад копнути. Коли їм се невдасть ся і коли пивка перелетить їм над головами, старають ся грачі в залозі, щоби пивку до переду гнати, або скорим копненем дістати їїї на окіл неприятельскиї. Обі

сторони як віjско поступають і уступають, аж одній вдасть ся дістати пивку до брамки неприятелів.

Задача товариских грачів:

Передові (гарцівники) грајте в хосен цілости і подавајте собі добре пивку, именно щоби зіграли ся оба крила з середним передовим, що є завсігди најоборотнијшиј передовиј, котриј вміє добре пивку гнати і непохибно копати, щоби міг при нагоді пивку до брамки вкопати. Томуто середному передають оба крила мірними копами пивку, щоби він јіјі до переду гнав, причім јіјі правиј і лівиј сусід єму помагає тим, що поступають в малим віддаленю по стороні перед ним, приготовлені прижмити кождој хвилі від него пивку і гнати јіјі дальше будь на крилі правим (л.) а після припадку знов јіјі подати середному і т. д. Так поступають і подають собі крилові зі середним пивку, щоби минули ся з неприятелями аж близько до границі неприятелів, где доперва непохибним копненєм глядять дістати пивку до брамки. Часом при тімто подаваню помагають також заложники, щоби дістати пивку з одного крила до другого, потім јде пивка за середущим передовим. Заложники щоби вміли добре копати до далекости і добре бігати аби успішно могли помагати передовим при тім нападі, що јім скоро пивку подають і помагають позадним при обороні; вни не мають пивки головою відбивати, но завсігди копненєм подавати передовим, що є вигіднијше як наганяти јім пивку. Заложники подають собі також часом пивку друг другу після потреби. Позадні поступають

за заложниками і помагають їм в малім віддаленю. Коли брамка є загрожена, боронять їїї з воротарем, однако їм не вільно ему ніколи перешкаджати; вни не гонять ніколи пивки, але завсігди лише копають подаючи їїї до переду будь заложникам або передовим своїм.

Воротар має бути оборотниї, певниї, дуже добриї грач. Нехай вживає до оборони брамки завсігди обох рук, щоби міг непохибно зхопити пивку або відбити їїї далеко. Воротареви треба вміти копати пивку на земли і в леті а то споро.

Від кождого грача жадає ся:

а) безвимінкового послуху начальникови; бо виграти може лише та сторона, котра визначає ся ліпшою карностию;

б) кождиї нехай грає в хосен цілости, т. є. своєї сторони а не для себе; бо сама оборотність товаришів не є для сторони хосенна, если не сполучить ся в спільну гру всіх;

в) задержанє правил гри. Если хтобудь зробив похибку, має начальник сторони неприятельскої право гру понехати і жадати, щоби пивку положити на місце, где похибку зроблено, і з відти щоби дістала ся копненем до гри, то є начальник сторони неприятельскої має право жадати вільного копненя з місця, де похибку зроблено. При копненю тім не вільно нікому перешкаджати.

г) справедливе поведенє з неприятелями. Зупин друленє, битє, приставлянє ніг або копанє неприятелів строго заказує ся. Подібно качати ся по земли

також не позволяє ся. Хтоби, повторно упімненій, на звичайне поведенє незважав, нехай буде зі гри виключеній.

Крик, суперечка і напоминанє других є заказане, право намоминати належить лише начальникови.

Уваги з огляду на здоровє.

Гру заводить ся — лише вчасно на весну і в осени — в студених порах року, а задля того потрібно бачити на слідуючі правила здоровя, щоби запобігчи можливому перестуженю.

1. В грі не вільно брати участи людям нездоровим, або по хоробі перебутій, іменно: терпячі на ваду серця, легких, або яку нибудь ваду в носі, що їм перешкаджає дихати лише носом; дальше терпячі на наплив крови до голови, кольки в боку, біль голови, крвотоки з носа і подібні недуги.

2. Гра є призначена для здорових і видержалих людей.

3. Ігрище нехай буде так заложене, аби не мусіло ся бігати проти вітру, іменно північного або сходівця.

4. Лягати, сідати або стояти на місци вправ не є позволене. Кафтани роздягати позваляє ся лише тим, хто має вовняну сорочку; хто має сорочку полотняну, нехай кафтана не роздягає.

5. Грачі нехай будуть легко одіти; найліпшою одежею є вовняна сорочка.

6. По грі, що ніколи через дві години продовжати ся не сміє, кождий нехай обкриє ся ві верхню одіж і йде до дому.

7. Обувє нехай буде без всяких гвоздів, або великих цвяхів а не носи кінців окованих, аби грачі не потерпіли зраненя. Часто вживає ся з тої причини до охорони осібних холяв хоч на нозі, котрою грач більше копає.

Коли грає ся о заклад, виберуть собі обі сторони трох судїів, котрі рішать безсторонно і правосильно в кождим сумнівим приключаю. З тих то трох є один головою розємників, котрому оба останні суть підрядні. Голова рішає во всіх приключаях в середині ігрища а оба останні „судії межові“ пильнують межі і пивки, коли виде з гри, аби знали, хто має право пивку до гри вкинути з межі, або хто має вкопнути јіјі до середини з границі. Голова має право виключити з гри неслухняного грача, котрого вже раз напімнув без вислідку, або задержати гру, коли се взнасть за добре. Коли хто домагає ся від розємника, аби задержав гру, продовжають останні гру, доки голова не дасть знаку, щоби задержати гру. Голова дає знаки свиставкою а оба межові судії хоругвками. При грах о заклад бачить ся строго на правила подрібні, що наводимо ту в прикладах.

Закладові правила гри „копана“.

1. Ігрище є простокут, котрого найбільша довгість буває 180 м., найменша 90 м., а найбільша ширина 90 м., найменша 45 м. Боки тогото простокута нехај будуть витичені хоругвками і зазначені на земли (борознами або розрідженим вапном); кромі тихто чарок нехај будуть вирисовані рівнолегло

з коротшими боками простокута прямота во віддаленю 11 м. а во віддаленю 5·5 м. від жердок брамки вирисує ся лению павкруги брамки. Середину ігрища означить ся очивидно а коло него вирисує ся круг о поперечнику 9 м. (гляди обр.).

Брамки складають ся з двох жердок, вбитих до землі простопадно, во віддаленю 7·35 м. від себе, що суть звязані во висоті 2·43 м. поперечним деревом. Окіл пивки нехай не буде більшиј як 55 цм. а не меншиј як 52 цм., не сміє важити ані більше як 425·15 г. ані менше як 368.55 г.

2. Перед початком гри метає ся жеребє а в чию користь рішила доля, тоj вибирає або перше копненє, або брамку. Гру зачинає ся копненєм з місця, котре робить ся з середини ігрища, в напрямі проти границі неприятелів, при чім товариство неприятелів не сміє більше приближити ся як на 9 м. до пивки а також не сміє ніхто з грачів перед копненєм перекрочити середину іграща в напрямі до границі неприятелів.

3. Брамки виміняють товариства по упливі половини часу назначеного до гри. По здобутю брами має копненє з місця програвше товариство, по упливі половини часу копає товариство, котре на початку гри не мало копненя а втім після правила другого.

4. Брамка є здобута, коли пивка перелетить брамкою т. є. межи обома жердками і під поперечним деревом брамки, хотяj би не була кинена, відбита або несена через кого нибудь з неприятелів. Відібє ся пивка від жердки або поперечного дерева і вле-

тить назад до ігрища — є в грі; дістане ся пивка через границі або через межі ігрища, чи вна порушає ся по земли або летить в воздусі, є за грою.

5. Коли пивка дістане ся через межі ігрища, вкине јіјі до ігрища грач товариства, котре тото не провинило, з місця где ся дістала через межі. Кидаючиј нехај оберне ся лицем до ігрища, взнесе обома руками над голову пивку і вкине јіјі в напрямі довільним до ігрища. Пивка є зараз в грі, як тілько була вкинена до ігрища.

Грач, котриј вкинув до ігрища пивку, не сміє скорше грати, аж діткне ся пивки хтонибудь з останних.

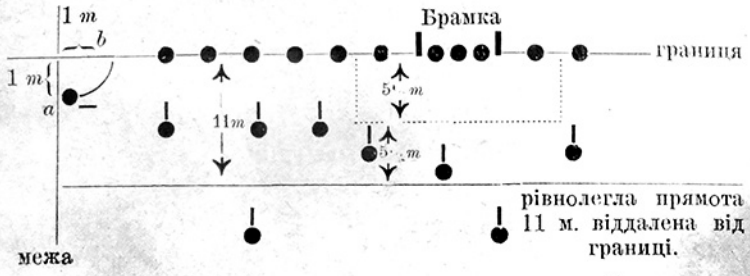
6. Коли грач копне пивку, або коли кине јіјі через межу, є при тім кождиј грач „за грою“, що стојіт ближше границі неприятелів, аніж граючиј а тому не сміє діткнути ся пивки, ані жадному грачеви перешкаджати, скорше аж буде ними грано (т. е. аж јіјі хто нибудь діткне ся), хиба, коли в хвилі копненя або киненя суть три грачі питомі ближше границі.

Ніхто не є „за грою“ при копненю з кута (§. 7.), при копненю з границі, або коли грав пивкою перед тім хтонибудь з неприятелів.

7. Коли хто копне пивку до мети неприятельскіј через границі, принесе і вкопне јіјі до гри хтонибудь з товариства, котрого границі перелетіла, з місця $5^1/_2$ м. віддаленого від ближшој жердки брамки.

Коли хто копне пивку до мети питомој через границі дістане ся до гри копненем „з кута“ т. е.

з місця 1 м. віддаленого від найближшого кута ігрища через грача з товариства неприятелів. (Гляди образок). Неприятелям не є дозволено приближати ся до пивки, аніж на 5 м. при копненю.



Лук *a b*, звідки копає пивку хтонибудь з зачіпки (), если же хтось з грачів вкопнув јіјі (●) до мети питомој.

8. Ніхто з грачів не сміє носити, вдарити, стежити або дотиркати ся рукою пивки, кромі „воротаря“, котрому є позволене доти доки находить ся на питомій половині ігрища задля оборони брамки, будь руками вдаряти або кидати пивку, не є але єму позволене носити јіјі.

Воротар може ся змінити між грами; рівночасно не можуть ніколи два грачі бути воротарями а тому несміє ніхто скорше наступити як воротар, доки бувшій воротар невступить.

9. Здобуте брамки є неважне, коли стало ся вільним копненем, кромі припадку наведеного в §. 13; грач що зробив вільне копнене, не сміє діткнути ся

пивки скорше, доки не діткне ся јіјі хтось з грачів останних.

Копнене з середини, від границі і з кута ігрища суть вільними копненями в змислі тогото правила і стосуємо ся при них після ніого.

10. Нікому не є позволене підставляти комусь ноги, руками вдаряти, тручати когось, або руками зупиняти, або також тиснути когось з неприятелів.

Грач не сміє перебігати зі заду неприятеля, кромі тогді, коли неприятель є обернениј лицем до своеј мети і коли перешкаджає так нарошно після думки судіі.

11. Ніхто з грачів не сміє мати на обувлю виставочих цьвяхів, хиба би тіто приставали тісно головками на підошву; також не є позволене носити на обувлю або холявах (до охорони голеня вживаних) лубків бляшаних або ґутаперхових. Коли хто має на обувлю будь на підошві, або на підпятку рубці або лубки, то мають ті приставати тісно до шкіри і не сміють виставати. Рубці і лубкі такі не мають бути ширші ані довші аніж 1·2 цм., рівнож не сміють більше виставати і не можуть бути виду кружільковатого ані острокінчастого. Хтоби против тому правилу ділав і о тім був переконаниј, нехај буде виключеniј з гри.

12. До гри вибере ся розємника, котрого повинностію є звертати увагу грачів на правила, сторожити над виповненем јіх і рішати во всіх спірних справах грачів. Єго повинностию є бути безсторонним і зробити справоздане о пробігу гри.

Коли хто не веде ся звичајно, напімне єго роземник і коли повтаряє ся єго незвичајне поведенє, або коли хто поступає зневажно або над міру загонисто в спірних справах, має право єго і инших таких грачів без попередного напоминаня виключити з гри і оповістити імена јіх начальникам јіх, котриј потім управнениј є јіх боронити.

Роземник має право спинити гру, коли се взнасть за добре, чи се є в наслідок смеркаця ся або що люди перешкаджають в грі, або також з инших причин і є обовязаниј звістити про се вижшого судию закладу, під котрого доглядом заклади робять ся, аби тіже правоважно рішили кождиј приключај.

Дальше назначить ся двох судијів граничних, котрих повинностию є сторожити над тим, коли пивка є поза грою і котрому товариству належить ся копати з кута, або від брамки, або також вкинути до ігрища з межі пивку; вни суть підвластні виреченю роземника про кожде невправнене нарушенє гри через тихто судјів нехај буде завідомлениј верхниј судија закладу, котриј рішає в кождим приключаю правоважно після своєј доброј думки.

Роземник має право в кождим приключаю позволити на вільне копненє хотяј би жаден з грачів сего не жадав; коли єму поведенє котрого нибудь грача здає ся небезпечним, або що мігби во грі стати ся небезпечним глядить чи не має права вдати ся як се наведено передже.

13. Коли грач затримає когось з неприятелів, або коли підставить єму нарошно ногу, або також

коли діткне ся невправленим способом пивки і втім в віддаленю 11 м. від мети питомої, має розємник приказати вільне коппене, коли того домагають ся напастники. Тоєто вільне коппенє робить ся з котрого нибудь місця віддаленого від мети 11 м. такто: всі грачі стоять найменше $5^1/_2$ м. віддалені від пивки кромі грача, котрий коппенє перевести має і кромі воротаря, котрому позволене є приближити ся до пивки аж на $5^1/_2$ м. Пивка є во грі як скоро була відкоппена; здобуте брамки тимто коппенем є важне.

14. Коли стала ся похибка і коли було жадане о рішенє, є пивка так довго во грі, доки непорішить о тім розємник.

15. Судія має право кождої хвилі остановити гру, коли взнаєть се за добре.

16. Коли була гра остановлена і пивка не дістала ся за межі, до мети або до брамки, дістане ся пивка назад до гри тим способом, що јіјі викине розємник в гору на місци, где була в хвилі, коли гру остановлено, а при тім ніхто з грачів не сміє скорше діткнути ся пивки, доки не впаде на землю.

17. Коли хто грає похибно, нарушивши правила 2., 5., 6., 8., 9., 10., або 16. має бути позволене вільне коппенє товариства неприятелів на місци, где стала ся похибка.

Вияснення.

Коппенє з місця робить ся тим способом, що пивку положить ся на земли а граючиј стоячи або з розбігом коппе пивку.

ЛЬВІВСЬКА БІБЛІОТЕКА
АН УРСР
№ И- 23640

20 Ки-
И 23.6

Копнене вільне робить ся в котру нибудь
рону; коли положить ся пивку на землю, не с
до неj ніхто з грачів приближити більше як на 5
пивка е потім в грі, єсли відкотить ся з
хоч на віддалене обсягу свого. Перед переве
копненя дасть завсігди знак роземник.

„Друлене“ е нарошне тручене руками на
тивника при грі.

„Підставляне ніг“ е нарошна постава
така, аби хтось з неприятелів впав через ногу

„Зупин“ е нарошне затримане грача за пок
рук, або рамен во грі.

„Рука“ е діткнути ся пивки рукою, або
нами во грі.

„Замежі“ е часть ігрища, находяча ся
межами ігрища.

„Ношене пивки“ стае, коли грач (воротар)
жить jiji довше, аніж зробить два кроки.

Пивку жене ся (гонить), коли грач
в бігу малими копненями перед собою, аб
котила ся перед ним по земли.

У Львові 10. серпня 1900.